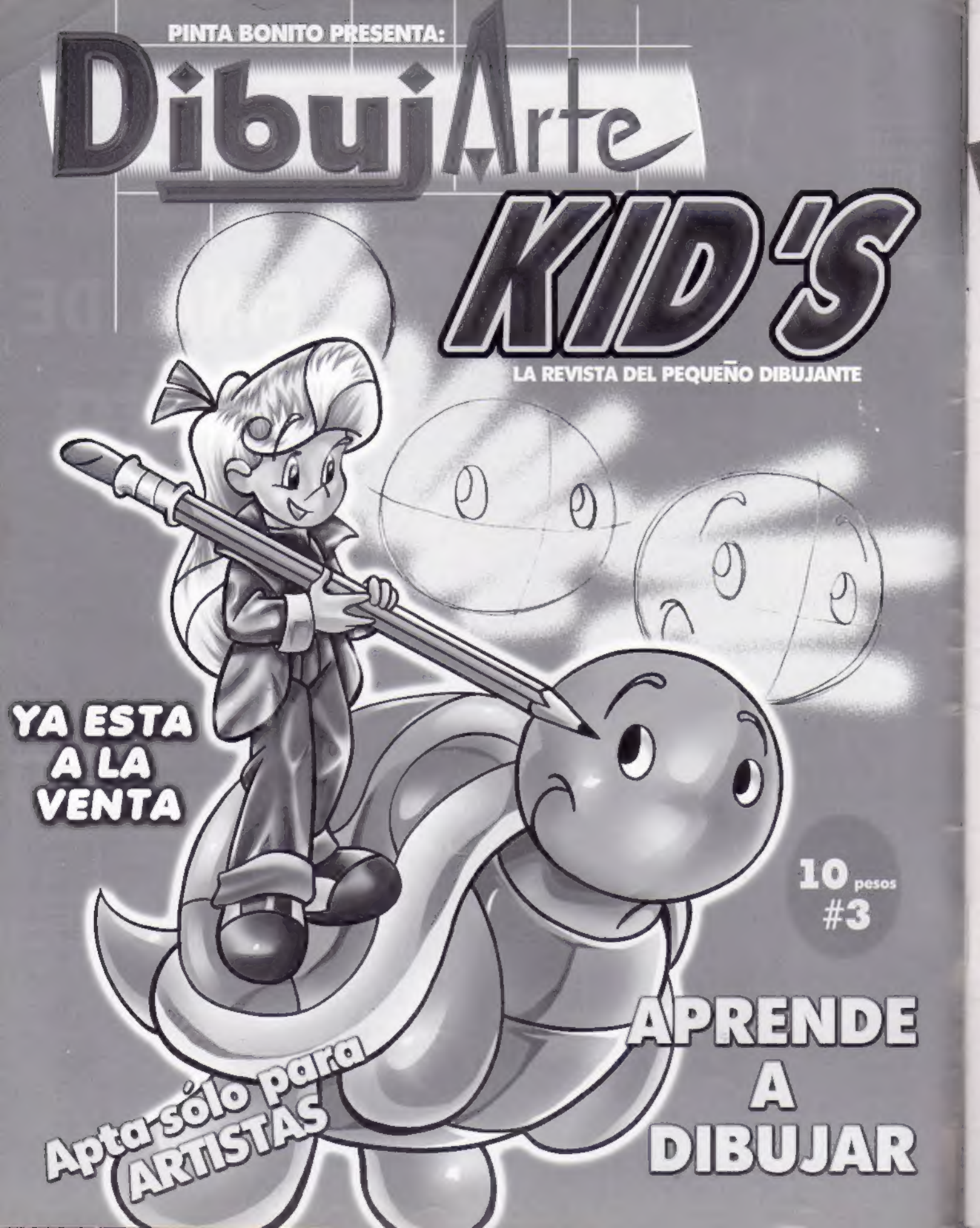
LA REVISTA DEL DIBUJANTE
DibujArte
FASICULO QUE ENSEÑA LAS DIFERENTES TECNICAS DE DIBUJO
VANGUARDIA EDITORES
$10.00 MÉX.
$2.50 DLLS
No. 6
CLASES DE ALTO CONTRASTE
FINAL DE Data
HISTORIETA EUROPEA ¿MAS ARTE QUE DIVERSION?
WATCHMEN LA REVOLUCION DE LOS SUPERHEROES
ENTREVISTA CON MARK WAID
EDS DESIGN
erik.eds@gmail.com
ESPECIAL ARTISTICO

PINTA BONITO PRESENTA:

DibujArte KID'S

LA REVISTA DEL PEQUEÑO DIBUJANTE



YA ESTA A LA VENTA

10 pesos
#3

APRENDE A DIBUJAR

Apta sólo para ARTISTAS

EDITORIAL

LA REVISTA DEL DIBUJANTE
DibujArte

BIENVENIDOS

Que tal amigos de dibujarte este número es muy especial por que en él mejoramos nuestra calidad como verás incluimos un mejor papel sin que a tí te costara ni un peso, además encontraras el final de nuestra saga data, ojalá te haya gustado esta historieta.

Le deseamos toda la suerte a su autor y esperamos pronto ver su obra publicada de forma independiente.

Por otro lado quiero felicitar a Rodrigo Álvarez, por que como se darán cuenta ya logramos que nuestra revista saliera cada mes, y él fue una parte medular para lograr este objetivo. en espera de que este numero de dibujarte te agrade, el cual fue enfocado al arte europeo se despide de ti tu amigo

Juan Antonio Flores V.

jfv38@hotmail.com

P.D.No olvides que ya esta a la venta dibujarte Kids.
No pierdas la oportunidad de estimular a temprana edad el arte en un ser humano.

Juan Antonio Flores V.
Mi e-mail es jfv38@hotmail.com
Editor

I CLASES DE DIBUJO - Luz y Sombra (Alto Contraste)
II DE UTILIDAD - Hayao Miyasaki (Parte 2)
III DATA - Historieta Por Mono (Final de Saga)
IV TEMA CENTRAL -La Historieta Europea
V UTENSILIOS Y RECURSOS DE DIBUJO -Claroscuro
VI DE UTILIDAD -Watchmen
VII ENTREVISTA A - Mark Waid
VIII BUZON

VANGUARDIA EDITORES

Juan Antonio Flores Valdovinos
Editor Responsable

Rodrigo Alvarez Reynal
Director General Diseo y Grafico de Clases de Dibujo

Karla I. Martnez Flores
Corrector de Estilo

Alejandro Alvarez R.
Asesor Editorial

R. Eric Miramon R.
Diseño de Interiores

Tony Sandoval
Clases de Dibujo

J. Bernardo Moreno " *MONO*"
Creador del Comic Data

J.Bernardo Moreno " *MONO*"
J.F.V.
Portada

Colaboradores:
Aurea Freniere
Angel Ziga
Elizabeth Herrera
Esteban Esterle
Laura Michel
Javier Barrriopedro
Jose Saucedo
Jorge A. Castilla
J. Antonio Dvalos

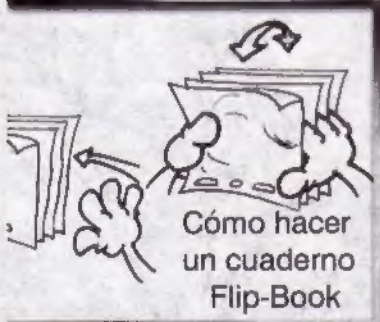
Agradecimientos: A el increible Rocko de Orbita 105.7, Fernanda Tapia y el Warpig de 9.85 FM

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE © 08 Todas las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivos dueños. Son utilizados de manera informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.
©.Hayao Miyasaki 2002. ©.DC Cómics, LSA, Kindom Come. ©.Watchmen Alarn Moore. ©.Capitan America Marvel Comics. ©.Warner, Bugs Bunny. ©.Milo Manara El Click. ©.Noobios. ©. Tintin. ©. Jean-Claude Forest. ©. Richard Corbon. ©. Enky Bilal. ©. Henry Metal. ©. Hugo Pratt. ©.Carlos Giménez ©.Alberto Breccia ©.Quino

DIBUJARTE Enero del 2002 Publicada Mensualmente, por JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS e-mail: dibujarte_@yahoo.com.mx Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable JUAN A. FLORES V Pre-Prensa EDICIONES Y RECURSOS TECNOLOGICOS S.A. Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en TALLERES ROTOGRAFICOS ZARAGOZA, S.A. Calle 3 No. 4 Naucalpan, Edo. de México Distribución D.F. y Zona Conurbada UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. 04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB Exp. 15273 20/Oct/2000 CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO En Trámite Impresa en Mexico Copyright © 2000.

Clases *de* **Di**bujo

Por: **Tony Sandoval.**

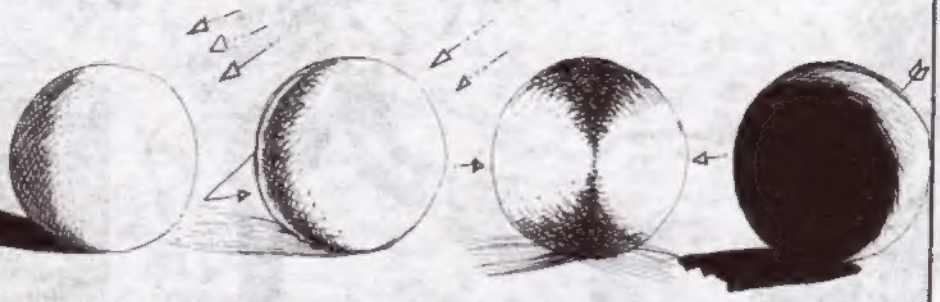


Biografía de Tony Sandoval

Nace un 14 de Julio de 1973 en **México, Ciudad Obregón, Sonora.** Perdido en medio del desierto comienza a dibujar desde que tiene ojo de memoria, hasta los 17 años comienza hacer viñetas para el periódico local y sucesivamente comienza a trabajar para agencias de publicidad, estancándose así un par de años. Después publica su primer cómic **Nocturno** dando así paso a varios trabajos de ilustración, como un libro didáctico llamado **Los Mamíferos** en Aguascalientes y otros proyectos culturales que incluyeron dar clases de dibujo en varias universidades. Publica más tonterías para caer como dibujante en el cómic del **Tinieblas**, para después del susto retomar el cómic independiente con un mini cómic llamado **Blacky** e algunas historias cortas. Últimamente ha estado en varios proyectos de animación en Internet, sigue trabajando haciendo viñetas para la **Revista Exa** y algunos dibujos para otras publicaciones. Por decidia y hojaldres, no ha mandado más pruebas de su dibujo a editoriales extrajeras, aunque parece ser que ha gustado mucho su estilo, no se

sorprendan si pronto ven el trabajo de **Tony** en su tienda de cómics de confianza. Promete que pronto podrán comprar **Blacky** #2, así que estén pendientes. Lo pueden contactar en: **nocseck@yahoo.com**

Podemos usar un cuerpo esférico como primer ejercicio; pueden usar una pelota en su casa.



Es muy importante la dirección de la luz y su intensidad, pues las mismas características tendrán las sombras. Los cuerpos ocupan un lugar en el espacio, lo que quiere decir que éstos interactúan, causándose efectos, tales como el peso y la luz. En estos ejemplos de esferas podemos ver cómo la luz afecta al cuerpo haciendo la sombra sobre sí mismo y sobre el piso. Además está la posición del emisor de luz o de la pelota que también regula el tipo de sombra.

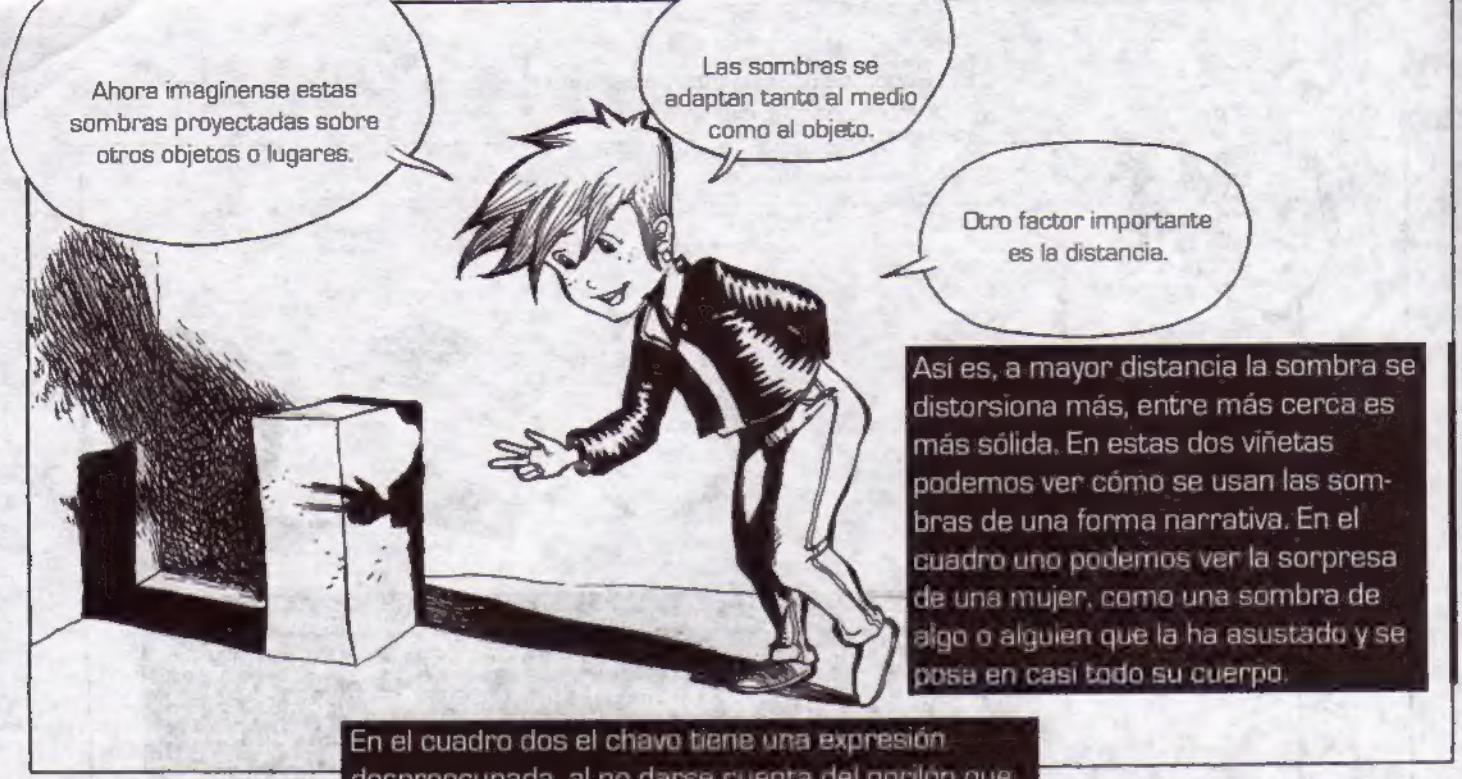
Tomemos un cuerpo distinto como este rollo de papel.

Fíjate bien en las características de las sombras.

Ésta es más intensa, pues el cuerpo de la hojita revoltosa es la que se esta proyectando al cilindro.

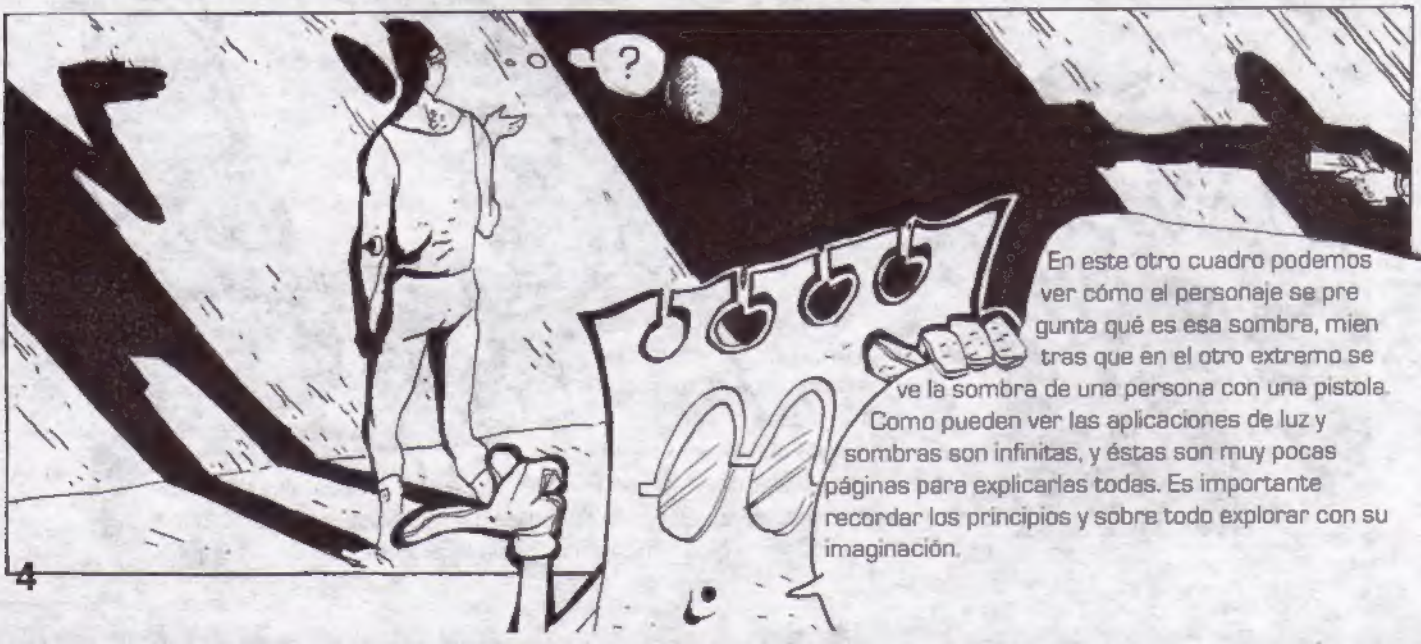
Sin embargo, ésta es más suave por la forma cilíndrica que difumina la luz. Aquí apreciamos un leve contraluz, que le da más dimensión al objeto.

Esta línea blanca es solamente estética, apúntese para que se vea bien; en la realidad es muy difícil que ocurra este contraluz pero en el dibujo se usan efectos como éste para hacer que nuestros ojos y mente conciban la profundidad de los objetos.



Así es, a mayor distancia la sombra se distorsiona más, entre más cerca es más sólida. En estas dos viñetas podemos ver cómo se usan las sombras de una forma narrativa. En el cuadro uno podemos ver la sorpresa de una mujer, como una sombra de algo o alguien que la ha asustado y se posa en casi todo su cuerpo.

En el cuadro dos el chavo tiene una expresión despreocupada, al no darse cuenta del gorilón que está a sus espaldas; también podemos ver cómo su sombra se proyecta en la panza del maleante.



En este otro cuadro podemos ver cómo el personaje se pregunta qué es esa sombra, mientras que en el otro extremo se ve la sombra de una persona con una pistola.

Como pueden ver las aplicaciones de luz y sombras son infinitas, y éstas son muy pocas páginas para explicarlas todas. Es importante recordar los principios y sobre todo explorar con su imaginación.

Hola, yo soy **Nocturno**, un personaje de los cómics de **Tony** y me han encomendado mostrarles...

La Secuencia en la Historieta.

En mi opinión, el cómic es como una película y el cuadro es como la lente de la cámara, en la cual puedes manejar desde el formato, velocidades, tomas, emociones y claro, el estilo particular de cada dibujante.

Aquí tenemos algunos ejemplos de diferentes narrativas.

Páginas de cómics que usan el silencio como herramienta para explicar la historia; algo que no se usa mucho, por el desconocimiento de muchos autores en el alcance ilimitado del cómic como tal.

Ejemplos

1

3

Como ven estos cuentan sin muchas palabras, el silencio da pauta o dramatiza con más efectividad y ayuda a descansar del texto. También da una dimensión del tiempo mas real y da oportunidad de ver detalles que comúnmente se nos escapan por leer.

1-Bone,Smith. 2-Blacky,Sandoval. 3-Cerebus,Dave Sim. 4-Arzak, Moebius. 5-Macros 7 Trash, Mikimoto.

2

4

5

5

Mas eso no significa que debamos estar peleados con el texto...

Incluso, si se mezclan de manera apropiada pueden llegar a ser más narrativas y eficaces.

*1-Tu puedes entrar. Tu amigo paga. *2-Owww. Veo.. "Hic" Cuando Cerbissz toma Cerbissz. Un tipo que sigue, "Hic", sigue ¡Además! Patada ¡Hey!

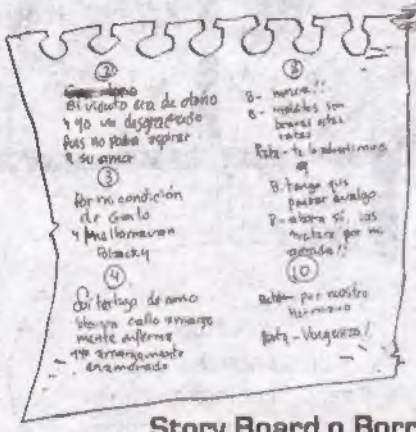
Los silencios suelen ser muy buena herramienta narrativa para diferentes situaciones tales como peleas espectaculares, o expresar sentimientos.

El desarrollo dramático de sombras, como las viñetas de arriba, nos muestran una situación tensa muy cinematográfica.
¡Ha! Hola **Karen.**
Lo sustancial es saber contar una historia, no sólo tener una colección de viñetas bonitas sin sentido y textos kilométricos.
¡Hola **Noc**! No sólo se puede transmitir el sentido del tiempo en la narrativa con personajes.
A veces con tan sólo poner diferentes planos y encuadres de lugares donde se sitúa nuestra historia, podemos lograr cosas maravillosas.
Aquí te mostramos algunos ejemplos de esas ambientaciones, las cuales son totalmente secuencias narrativas.
Es decir, la secuencia no nos amarra a que éstos deban ser estrictamente movimientos de personajes.

Ésta es la manera en la que **Tony** comienza hacer sus páginas de cómics, no es la convencional pero al parecer le funciona.

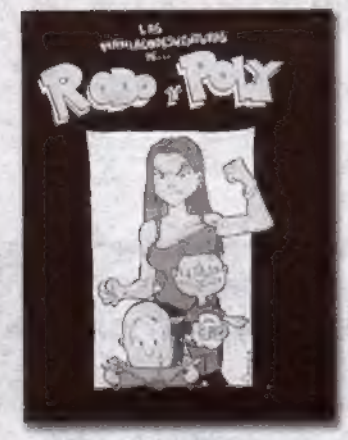
Lo primero que hace es escribir la historia en su cuaderno.

Después lo alucina, digo lo plasma en bosquejos en papel. Aquí tenemos un ejemplo de **Blacky** en cada una de sus etapas.



Story Board o Borrador de Historia

También es muy importante el diseño pues es la presentación de tu trabajo, la cual está sujeta al concepto que estás proponiendo en el total de tu trabajo.



Tenemos que recalcar que también existe un trabajo de computadora en este caso, como es el texto y los tonos de grises.

La portada es una de las partes más importantes de un cómic, es la primera impresión de todo lo que queremos contra con nuestra obra.

En fin, en mercadotecnia se dice que una buena portada, por sí misma se vende.

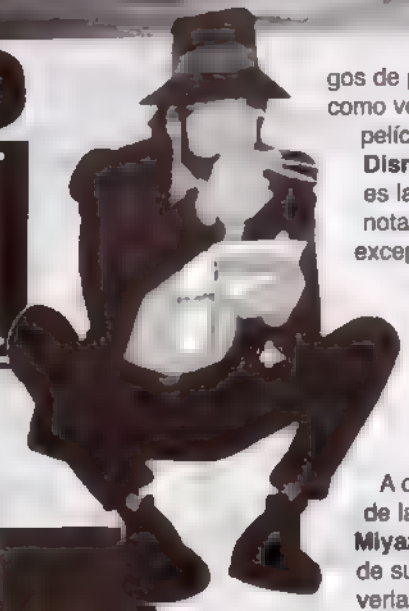
Así que debe tener una serie de requisitos. Tiene que sintetizar en una sola imagen el contenido interior, debe ser atractiva y según el caso explosiva o misterios

La tipografía del encabezado tiene que jugar con armonía respecto al concepto que se está manejando, por eso se necesita tener conocimiento en diseño grafico para hacer cómics, el **Arte Secuencial** es un arte multidisciplinario.

Por: Laura Michel

PARTE II

HAYAO MIYASAKI



Las Películas de Miyazaki

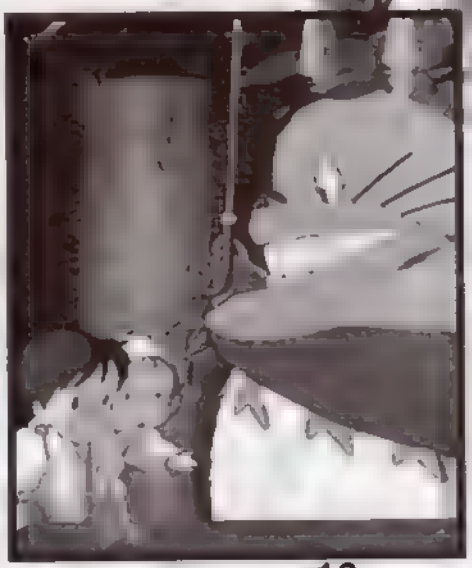
Hayao Miyazaki se aleja perfectamente de la concepción que tenemos en la actualidad sobre la animación japonesa, sobre todo con respecto a la violencia y la frivolidad en las historias. Un punto común en todas sus películas es su desbordante optimismo y la expresión de los sentimientos humanos más puros: la alegría, la tristeza, la compasión, la ternura y el afecto, que son la base primordial de las relaciones humanas. Ello, sin embargo, no significa que las películas de **Miyazaki** presenten un mundo idealizado donde no puede ocurrir nada malo; en ellas hay muerte, frustración y dolor. Pero inclusive éstos hechos están contemplados desde un punto de vista positivo y abierto, como lo que son: parte de la naturaleza de las personas.

¿Las películas de **Miyazaki** son entonces para niños? No exactamente; podemos decir, más bien, que no son exclusivamente para niños. Inclusive la última, **Mononoke Hime**, es clasificada para adolescentes y adultos en **Estados Unidos** debido a su violencia extremadamente gráfica, ya que contiene situaciones e ideas que los niños pueden entender perfectamente. No hay en las películas de **Miyazaki** dobles sentidos o juegos de palabras dirigidos a los adultos, como vemos que ha ocurrido en algunas películas recientes de los estudios **Disney**. Lo que más importa en ellas es la claridad de la narración. Algo notable en sus historias es, con excepción de **Mononke Hime**, su orientación hacia lo occidental (sí, es juego de palabras), posiblemente provocada por dos escritores de influencia posterior: **J.R.R. Tolkien** y **Ursula K. LeGuin**.

A continuación hablaremos un poco de las primeras seis películas de **Miyazaki** como director. Con un poco de suerte, tendremos oportunidad de verlas pronto en **México**.

Cagliostro no Shiro (El Castillo de Cagliostro), 1979.

Lupin III, un galante ladrón, viaja a **Europa** a descubrir un tesoro, rescatar a una princesa y enfrentarse a un ambicioso conde. En su camino, se encontrará con viejos amigos y enemigos, pasará por aventuras emocionantísimas y será el vehículo perfecto para mostrar las habilidades de un director de 38 años. Esta película se presentó en los **Estados Unidos** en 1980, en una convención, y en 1992 **Streamline Pictures** la puso a la venta en video. He oído rumores, pero no los he confirmado, de que se le dobló en español por las mismas fechas.



Kazi no Tane no Nausicäa (Nausicäa del Valle del Viento), 1984.

En un mundo post-apocalíptico, la naturaleza comienza a renacer, y al parecer en una forma destructiva (los insectos han mutado en bestias descomunales y agresivas, y las plantas despiden vapores tóxicos), mientras que **Nausicäa**, una joven princesa de un reino pequeño y pacífico, lo ve amenazado por las intrigas y la rivalidad de dos países enemigos.

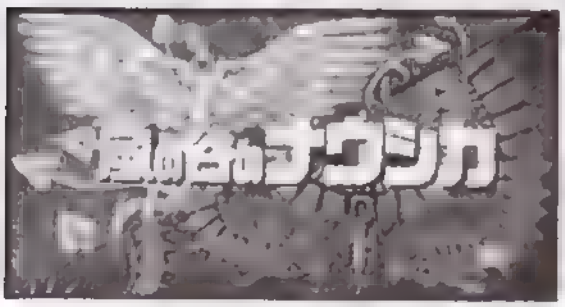
Esta película llegó a los **Estados Unidos** en 1985, donde salió a la venta en video. Pero la compañía **New World Video** editó, en diferentes momentos de la cinta, un total de media hora de película, una costumbre bastante común en aquel entonces; cambió los nombres de los personajes

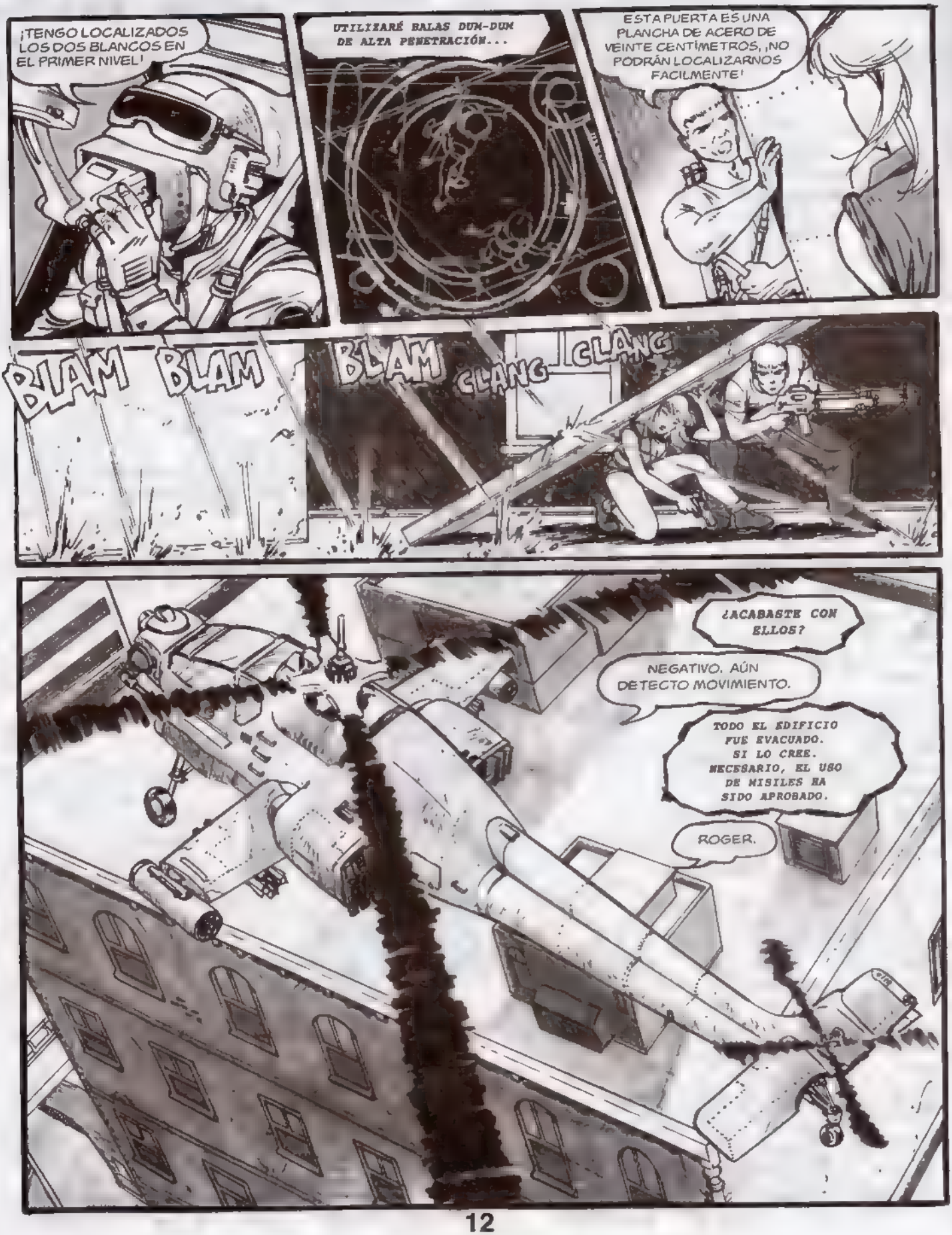
y quitó mucha de la lógica y profundidad del guión. **Miyazaki** y **Takahata** se indignaron tanto ante este acto de franca censura, que se negaron, por casi diez años, a que sus películas se transmitieran fuera de **Japón**. La versión cortada de **Nausicäa, Warriors of the Wind**, llegó a **México** con el título de **Guerreros del Viento**, y ahora es casi imposible de encontrar aquí. Es posible que **Buena Vista** u otro estudio vuelva a sacar la versión completa en fechas próximas.

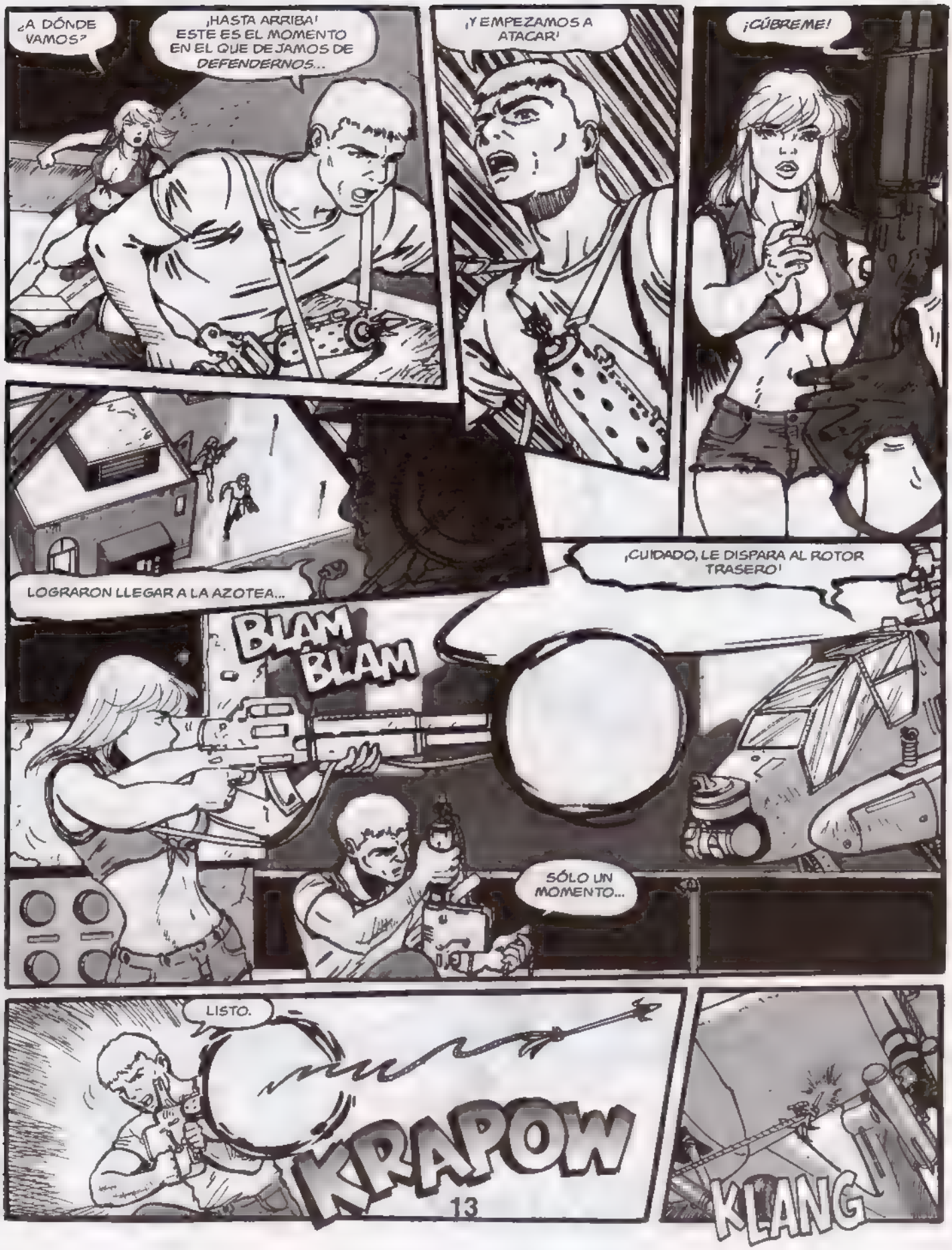
Tenku no Shiro Laputa (Laputa, El Castillo en el Cielo), 1986.
Laputa es el nombre de una ciudad celestial descrita por **Jonathan Swift** en sus **Viajes de Gulliver** (y sí, significa lo que significa en español). **Miyazaki** retomó la idea de un castillo en el cielo, y aprovechó su viaje a **Gales** para esbozar la historia de **Pazu**, un muchacho de una comunidad minera que encuentra a una niña, **Sheeta**, que está misteriosamente relacionada con una fortaleza flotante que para muchos es una leyenda. El joven agente **Muska** trata de capturar a **Sheeta** para apoderarse del castillo, mientras que **Ma Dola**, líder de una familia de piratas (y que, según el hermano menor de **Miyazaki**, tuvo a su madre como modelo), ayuda a los dos jovencitos y propicia su relación. La historia es una de las más simples de **Miyazaki**, centrándose más que nada en la acción y la aventura.
Con el título de **Castle in the Sky**, se convirtió en la segunda película de **Ghibli** en ser puesta en video en **Estados Unidos**. Sin duda, la veremos muy pronto en **México**.

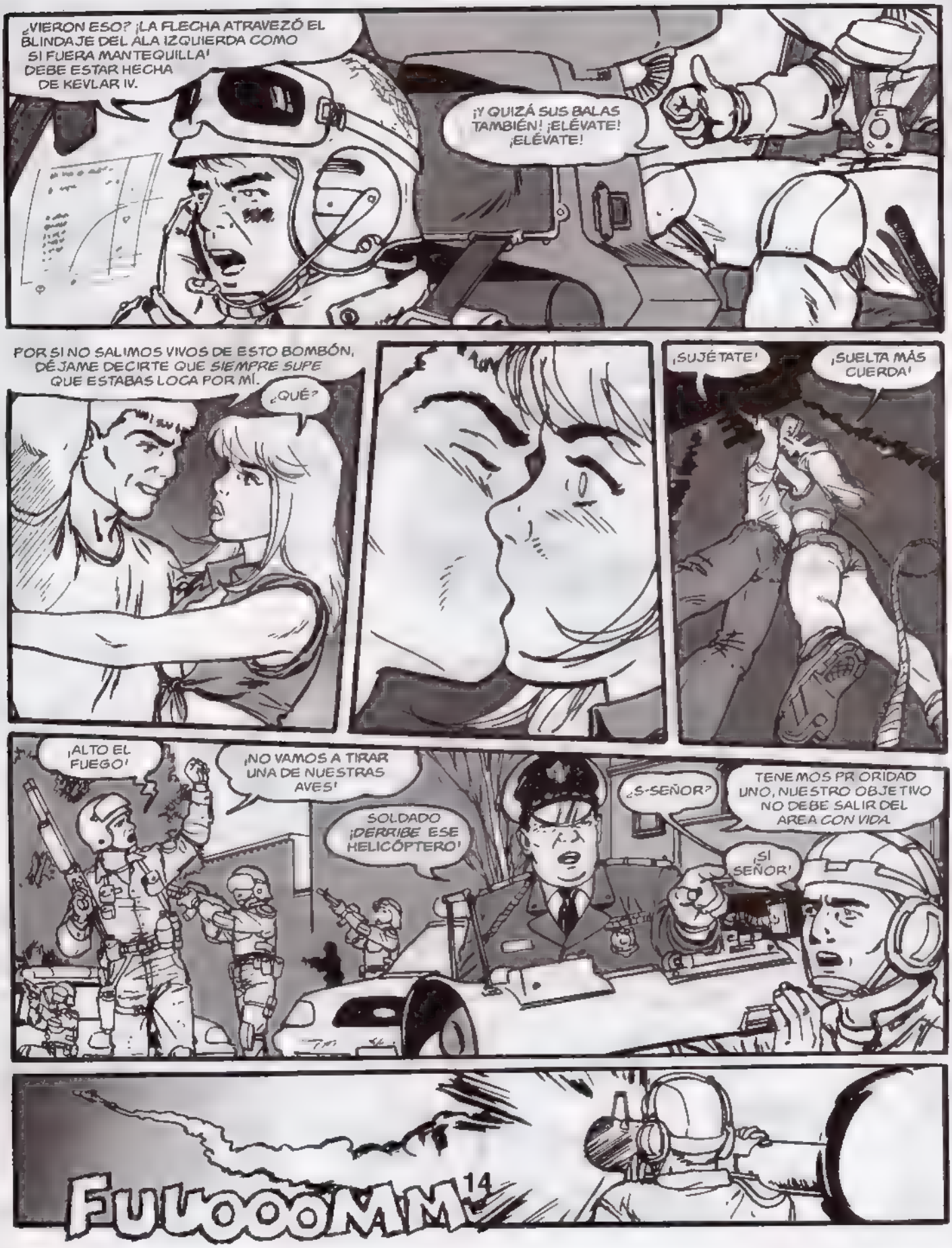
Tonari no Totoro (Mi Vecino Totoro), 1988.
Dos niñitas, **Satsuki** y **Mei**, esperan en su casita de campo a que su madre, que está en el hospital enferma de tuberculosis, se reúna con ellas, cuando hacen un descubrimiento extraordinario: la campiña donde viven está poblada de mágicos espíritus de la naturaleza a los que **Mei** bautiza como **Totoro**. Entre las aventuras que pasan con ellos y las encantadoras secuencias llenas de lo que tal vez sea el mejor trabajo musical de **Jo Haisaashi**, se encuentra presente el temor de **Satsuki**: que muera su mamá; algo que, con seguridad, tuvo que sufrir **Miyazaki** cuando era niño. La película es simplemente extraordinaria, y fue una de las pocas películas japonesas que **Akira Kurosawa** eligió para su lista de las mejores en todos los tiempos. Su personaje favorito era el **Gatobús**, que es precisamente eso: una cruza de gato de **Cheshire** y camión de pasajeros que sirve como medio de transporte a los **Totoro**.

Fox Video sacó a la venta ésta película en 1994, un año después de su presentación en algunas salas de cine norteamericanas, y estuvieron a punto de ocasionar otro conflicto con el director al querer editar algunas escenas. El creador ganó, y ahora es todavía posible encontrarla, e incluso se ha transmitido por la televisión norteamericana. La pregunta es: ¿qué estarán esperando para sacarla en español?




¡TENGO LOCALIZADOS LOS DOS BLANCOS EN EL PRIMER NIVEL!
UTILIZARÉ BALAS DUM-DUM DE ALTA PENETRACIÓN...
ESTA PUERTA ES UNA PLANCHA DE ACERO DE VEINTE CENTÍMETROS, ¡NO PODRÁN LOCALIZARNOS FÁCILMENTE!
BLAM BLAM
BLAM
CLANG
CLANG
¿ACABASTE CON ELLOS?
NEGATIVO. AÚN DETECTO MOVIMIENTO.
TODO EL EDIFICIO FUE EVACUADO. SI LO CREE NECESARIO, EL USO DE MISILES HA SIDO APROBADO.
ROGER.


¿A DÓNDE VAMOS?
¡HASTA ARRIBA! ESTE ES EL MOMENTO EN EL QUE DEJAMOS DE DEFENDERNOS...
¡Y EMPEZAMOS A ATACAR!
¡CÚBREME!
LOGRARON LLEGAR A LA AZOTEA...
¡CUIDADO, LE DISPARA AL ROTOR TRASERO!
BLAM BLAM
SÓLO UN MOMENTO...
LISTO.
KRAPOW
KLANG


¿VIERON ESO? ¡LA FLECHA ATRAVEZÓ EL BLINDAJE DEL ALA IZQUIERDA COMO SI FUERA MANTEQUILLA! DEBE ESTAR HECHA DE KEVLAR IV.
¡Y QUIZÁ SUS BALAS TAMBIÉN! ¡ELÉVATE! ¡ELÉVATE!
POR SI NO SALIMOS VIVOS DE ESTO BOMBÓN, DÉJAME DECIRTE QUE SIEMPRE SUPE QUE ESTABAS LOCA POR MÍ.
¿QUÉ?
¡SUJÉTATE!
¡SUELTA MÁS CUERDA!
¡ALTO EL FUEGO!
¡NO VAMOS A TIRAR UNA DE NUESTRAS AVES!
SOLDADO ¡DERRIBE ESE HELICÓPTERO!
¿S-SEÑOR?
TENEMOS PRIORIDAD UNO, NUESTRO OBJETIVO NO DEBE SALIR DEL AREA CON VIDA.
¡SÍ SEÑOR!
FUUOOOMM

¿VES LO QUE YO VEO?
S-SÍ
¡PREPÁRATE A SALTAR!
BROOOM
¡AAAAH!
CONFERENCIA DE PRENSA DE LA VIUDA DE MURATI
...Y AGRADEZCO AL CONGRESO EL PERMITIRME TOMAR EL CARGO QUE MI ESPOSO, SI AÚN VIVIERA, ESTOY SEGURA QUE HUBIERA DESEMPEÑADO CON HONOR...
POR ESO, MI PRIMER MANDATO COMO PRESIDENTA, SERÁ CREAR UN COMITÉ ESPECIAL PARA INVESTIGAR SU ASESINATO; SE APLICARÁ TODO EL PESO DE LA LEY Y SE LLEGARÁ HASTA SUS ÚLTIMAS CONSECUENCIAS ¡CAIGA QUIÉN CAIGA!
SEÑORA PRESIDENTA..
DIGANOS SEÑORA MURATI..
GRACIAS.
VAYA DISCURSITO...CASI TE LO CREÍ.
ME ESTOY ASANDO DE CALOR.
SÓLO UNA PREGUNTA MÁS..
¿EL CADÁVER DE MI ESPOSA YA FUE INCINERADO?
SI.
Y EN CUANTO TUS SOLDADITOS LLAMEN PARA CONFIRMAR QUE NUESTRO "CHIVATO" ESTÁ BIEN MUERTO, PODREMOS DECLARAR OFICIALMENTE INICIADO NUESTRO GOBIERNO.
ESPERO QUE MI PELO CREZCA RÁPIDO PARA YA NO TENER QUE USAR ESTA HORRIBLE PELUCA..¡AH! Y GRACIAS POR ESE HERMOSO GUARDAESPALDAS QUE ME CONSEGUISTE...

5 de 5: "Año cero."

por: MONO

(Este último capítulo está parcialmente basado en una historia de A. Jodorowski)

¡OIGA!
¿QUIENES SON TODOS ESTOS?
¡SALVA A MI TÍO!
¡YO VIVO AQUÍ!
¡ES MI TURNO! ¡ES MI TURNO!
¡CUANTA DIVINIDAD!
...El tiempo de la revelacion llegó... esta ciudad será reducida a cenizas, pero antes se cumplirá todo lo escrito...
¿SIEMPRE TE VISITA TANTA GENTE?
¿AS?
¿PERO QUÉ CREEN QUE HACEN?
¡DÉJENLO!
Maxxine, tú serás una parte importante en lo que vendrá...
¡NOS VAMOS AMIGUITO!
pero antes deberás dejar de ser una mierdita egoista.
¡SE LLEVAN AL MICO SANTO!
¡HEREJES!
¡VIEJA..!
¡ESPEREN! ¡DEJEN QUE ME TOQUE!
¡ALLÍ ESTÁN!
¡Escucha Maxxine!
¡SOSTENLO!
¡SUÉLTENLO!
¡CÚRAME! ¡CÚRAME!
¡UTA! ¡YA LLEGÓ LA "TIRA"!
¡ASNO...ME TIRAS!

¡MALDICIÓN! ALGUIEN TOMÓ MI CUCHILLO.
Ustedes que son testigos de como se cumple lo predestinado ¡Aleluya!
¡DETÉNGANLOS!
¡LINCHENLOS!
Yo estoy aquí para decir lo que debe ser escuchado.
¡QUIETA!
¡TÓCAME!
¡SARGENTO!
¡AUXILIO!
CRACK
¡UN IBIS SAGRADO! ¡ENTONCES EN VERDAD EXISTEN!
¡AAAH!
Maxxine...este es el momento toma un arma y escapa.
¿QUE ES ESO?
CRACK
¡ENTRA AQUI!
No sientan temor sino Regocijo...¡este es el tiempo de la redención!
¡ESTE CONDENADO MICO NO SE CALLA!

MÉTELE EL DEDO...
¿C-CÓMO?
...EN LA GARGANTA, PARA QUE ESCUPA LO QUE SE TRAGÓ.
AH... ¡CLARO!
¡DETENTE! ¡IMPÍO! ¡APÓSTATA!
¡GASP!
LO QUE SE SIENTE TENER EN LA PALMA DE TU MANO TODO EL CONOCIMIENTO DEL UNIVERSO...
AHORA LO ENTIENDO... YO SÓLO SOY EL MEDIO PARA UN FIN.
OYE...ESTO ES... ¿ACASO TÚ TUVISTE TODO EL TIEMPO ESTE CHUCHULUCO?
Este es el nuevo Año cero...
La Historia de la Humanidad se empieza a re-escribir Aquí y Ahora.
NO...PERO ME FUE ENTREGADA POR ALGUNA RAZÓN.
¿SABES? LA GENTE DICE QUE EL CONOCIMIENTO ES PODER... AHORA IMAGÍNATE...
Y tú serás testigo del nuevo principio...
AMEN.

La Historieta Europea

o La Historieta que se volvió Adulta

Por: Esteban Sterle

Para hablar de historieta europea, hay que empezar por darle un contexto. Si bien el género de la historieta nace a finales del **Siglo XIX**, según los norteamericanos con **The Yellow Kid**, (5 de Mayo de 1895), tanto en **Europa** como en el resto del mundo existe historieta, entonces la pegunta es: ¿Cómo llegó a definirse lo que hoy conocemos como historieta europea? Tendría que pasar más de medio siglo para que ésta contara con las características que hoy la definen.

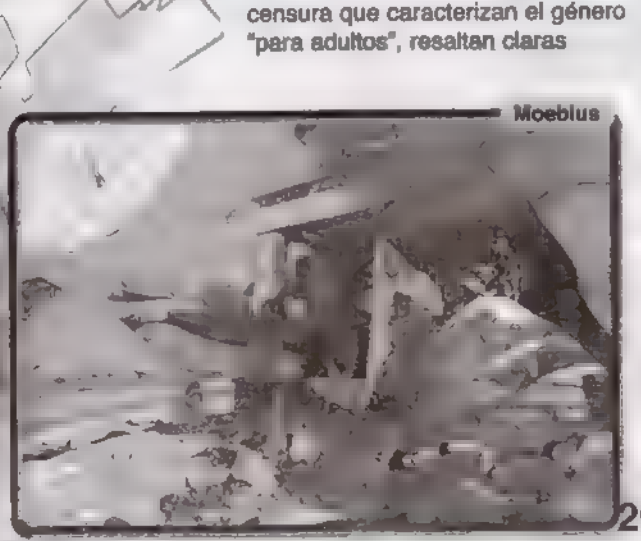
La historieta europea está inserta en un marco político y su evolución tiene que ver con la historia de ese continente. A finales de la década de los 40´s, **Europa** está prácticamente arruinada por la **Segunda Guerra Mundial** (1939-1945) A partir de entonces, casi todo el mercado de historietas en occidente es controlado por **Estados Unidos** mediante las agencias de noticias internacionales que mandan a todo el mundo por un costo muy bajo, las famosas "comic strips" (tiras cómicas), junto con las noticias más importantes. Casi ningún periódico del mundo occidental se priva de tener un anexo con tiras cómicas estadounidenses y alguna que otra historieta local.

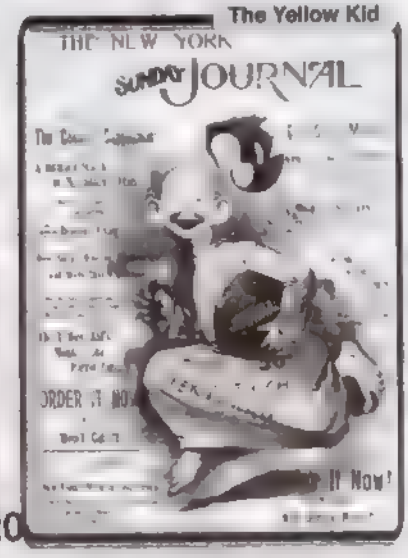
Mientras tanto, en **Europa** no se piensa en otra cosa que no sea reconstruir ciudades.
Los que nacen en la posguerra son ajenos a esta destrucción y crecen leyendo historieta industrial de aventuras, principalmente para un público infantil-juvenil, donde no se habla del pasado histórico cercano. Con suerte leen algún comic book, si llega de **Estados Unidos**, sólo para ver que **Superman** lucha contra un enemigo que intenta dominar el mundo. Irónico. En su mayoría, estos niños son la generación que en los setentas van a dotar a **Europa** de historietas para adultos, ya sea como lectores o como autores; en estas historie-tas, además del sexo y de la violencia sin censura que caracterizan el género "para adultos", resaltan claras preocupaciones narrativas y plásticas.

¿Y en los sesentas qué no pasó?
El mundo cambió. Los chavos crecieron y los que no vivieron la guerra, fueron descubriendo la vergonzosa historia reciente de **Europa**. Llegaron los **Beatles** y la forma de vivir de los jóvenes de aquel entonces dio un giro radical. También en la historieta se vio reflejado ese cambio. Los primeros en dar ese cambio en **Europa** fueron los franco-belgas.

El bloque o la escuela Franco-Belga
Este bloque comprende a **Francia** y **Bélgica**. Como en muchos casos, la palabra "historieta" -o su equivalente en otro idioma-, no es realmente un nombre sino más bien una descripción del género: en francés se le llama **B.D.** o **Bande Dessinée** (banda o tira dibujada).

Esta escuela que se formó poco a poco, para ir ganando espacio y autonomía con los años, se volvió un mercado de consumo interno autosuficiente y fue un factor determinante para que se diera un desarrollo óptimo.





El primer autor que logró definir un estilo propio en **Europa**, es el belga **Hergé** (alias creado a partir de las iniciales de su verdadero nombre **Remi Georges**, **R.G** que en la fonética francesa suena er-ye). El estilo se llamó **La línea clara** y fue imitado hasta el cansancio. El personaje que lo hizo célebre fue **Tintin** (1929), un joven reportero que viaja por el mundo con su perro **Milou**. Por medio de sus personajes, **Hergé** muestra su discutible punto de vista sobre el acontecer mundial.

Barbarella

Heavy Metal

Quizá los autores franceses más famosos sean la dupla **Uderzo-Goscinny** con **Astérix** (1959), un pequeño guerrero que en el 50, antes de nuestra era, logra impedir la conquista de su pequeña aldea gala por el imperio romano, gracias a una poción mágica que le da una fuerza sobrehumana. Estos personajes debutaron en la mítica **Pilote** (piloto), revista pura y exclusivamente de **B.D.** para un público infantil-juvenil, considerada piedra angular del movimiento que se venía gestando en **Francia** y que a partir de entonces crecería junto con una generación de dibujantes que lograrían dar el paso final para hacer una historieta adulta.

El salto de los 60´s a los 70´s

Dentro de los ejemplos más claros de ésta evolución, está el dibujante **Jean Giraud**, quien junto al guionista **Jean-Michel Charlier** empezó a hacer el "escargot western" **Blueberry**, también publicado en **Pilote** (1963); años más tarde, con el movimiento psicodelico y pop que marcaron el principio de los setentas, **J. Giraud** pasaría del western a la ciencia-ficción, al crearse el grupo **Les humanoïdes associés** (**Los humanoides asociados**, 1975), que publicaría la revista **Métal Hurlant** (algo así como "metal que grita") para cambiar al seudónimo de **Moebius** y llevar el arte fantástico a la historieta.

Obras como Arzach, El garaje hermético de Moebius y la serie **El Incal,** con guión del escritor chileno **Alexandro Jodorowsky,** son obras que por la temática y los códigos que apuntan hacia un lector joven pero adulto, no se destinan al público infantil

Tiko Moon,Enky Bilal

Richard Corben

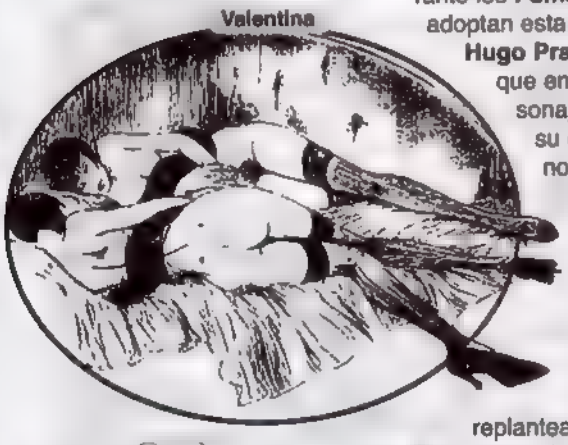
Enky Bilal

Milo Manara

Tal vez la primera obra conocida de este género fantástico de ciencia-ficción pop-bizarra neo-surrealista, es **Barbarella** (1962-1964) de **Jean-Claude Forest**, ya que se llevó al cine en 1968 protagonizada por la actriz **Jane Fonda**. Otro exponente de la ciencia ficción neo-surrealista o fantástica, que estuvo desde los comienzos en **Metal Hurlant**, es el norteamericano **Richard Corben**, con su obra **Den** (1975). Otros autores como **Enky Bilal** y **Pierre Christine**, que también vienen de **Pilote** (1975), refuerzan el género fantástico y la ciencia-ficción, que a mediados de los setentas, era ya un medio bastante recurrente para la crítica social y la experimentación plástica..

Con **Metal Hurlant** en la década de los setentas, ya estamos hablando de una **Historieta Europea** definida y para adultos. Y ahora **Estados Unidos** es quien pone los ojos en **Europa** y se lleva esta corriente para crear la revista **Heavy Metal** (**Metal Duro o Pesado**, 1977), cuyos autores son en un principio europeos exclusivamente (salvo **R. Corben**) y son los mismos que publicaban en **Métal Hurlant.**

Italia y España


Valentina

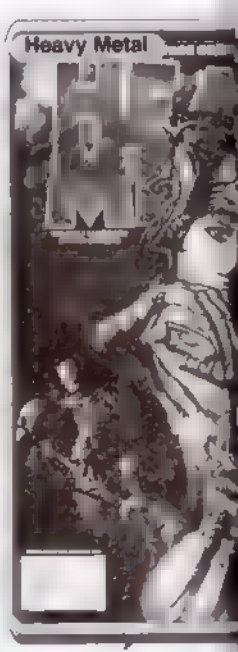
Tanto los **Fumetti** en **Italia** como los **Tebeos** en **España**, adoptan esta nueva tendencia. **Italia** aporta autores como **Hugo Pratt** (que lleva ya una larga trayectoria desde que empezó en la década de los cuarentas) y su personaje más conocido es **Corto Maltes** (1967). Por su especial modo de contar historias, **Hugo Pratt** no escapa a un público infantil, si bien éste no puede captar todas las referencias históricas ni el papel que juegan sus protagonistas en ellas, al menos no está excluido por escenas de alto contenido sexual o de violencia explícita.

Otros autores italianos no tienen la misma intención que **H. Pratt** y logran hacer del sexo una forma de arte erótico narrativo, que replantea el rol de la mujer en la sociedad católica italiana (es decir latina), dándole un carácter protagónico, aunque paradójicamente sean hombres quienes realicen estas historietas. En 1965 sale la revista **Linus** en donde **Guido Crepax** publica **Valentina**. A éste le seguirían autores como **Tanino Liberatore** y **Stefano Tamburini** con **Ran Xerox**, **Milo Manara** con **Clic!**, **Vittorio Giardino** con **Little Ego**, **Eleuterio Serpieri** con **Drunna**, aportando obras al movimiento de la historieta "sólo para adultos", il fumetto e' arte (la historieta es arte), dirían los lectores italianos a partir de entonces.

En 1975, después del franquismo, **España** también aporta autores y proyectos editoriales al movimiento. Muchos de ellos habían callado sus ideas por la censura del régimen de **Franco**. Revistas como **Makoki**, el **Víbora**, **Zona 84**, marcan una época dentro del "destape" español. Y autores como **Víctor Mora**, **Esteban Maroto**, **Josep Mª Bea**, **Luis García**, **Alfonso Font**, **Jordi Bernet**, **Carlos Giménez**, empiezan a politizar la historieta europea con obras como **Paracuellos** (1977) de **C. Giménez**, que cuenta la infancia del autor en un internado para huérfanos a cargo de curas en medio de la guerra civil española. Ya en los ochentas, dentro del marco desahogado de "la movida" española, surgen proyectos editoriales como **Cimoc**, **Cairo** y **Rambla** que atraen nuevas generaciones de jóvenes adultos lectores, creando también nuevos autores.

Tanino Liberatore

Corto Maltes


Heavy Metal

El Eternauta

Alberto Breccia

La Latinoamérica que mira a Europa

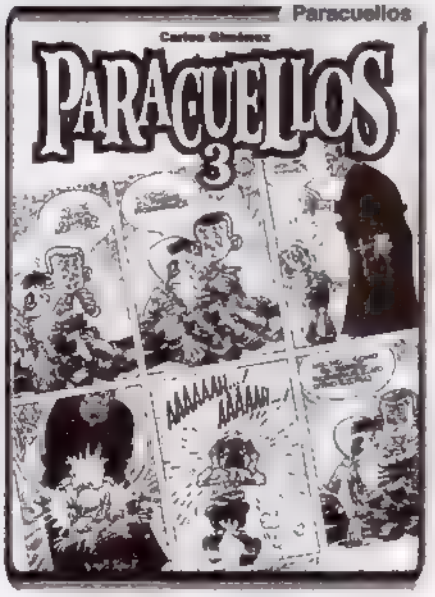
En la década de los cuarentas, **Argentina**, como otros países latinoamericanos, contaba con una historieta industrial floreciente. Tal era la demanda en el mercado que se llegó a contratar y a traer de **Italia** a jóvenes dibujantes, entre los cuales se encontraba **Hugo Pratt**. Estos dibujantes italianos, junto a los dibujantes y guionistas locales, ayudaron a fortalecer el medio y a darle una identidad propia. Pero al presentarse las primeras crisis económicas, los dibujantes italianos regresan a **Europa** junto con los dibujantes locales que deben emigrar. A partir de los sesentas, autores como **Quino** con **Mafalda** (1963) **Solano López** y **Hector Gérman Oesterheld**, con **El Eternauta** (1957), **Alberto Breccia y H.G. Oesterheld** con **Mort Cinder** (1963), empiezan a tener reconocimiento en **Europa**; eso ayudó a que los dibujantes argentinos fueran acogidos en el movimiento adulto de la historieta europea.

En la década de los ochentas, cuando terminaba la terrible dictadura militar argentina (1976-1983), aparece la revista **Fierro** (1982), que forja una nueva generación de historietistas para un mercado interno, pero que nuevamente se ven obligados a emigrar hacía **Europa** para encontrar mejores expectativas editoriales y económicas. Autores como **Horacio Altuna y Carlos Trillo, Muñoz, Sampayo, Juan Giménez y Oscar Chichoni**, son ahora los que cruzan el atlántico.

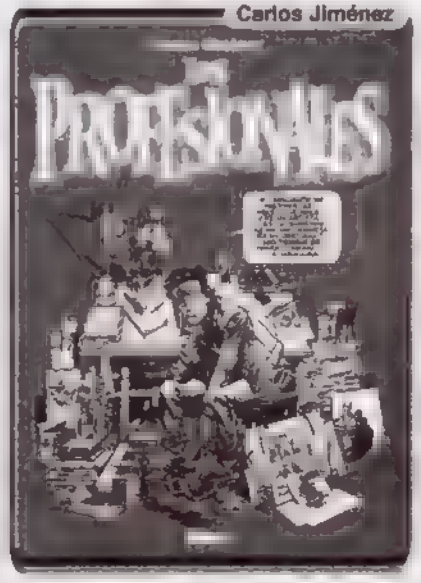
El futuro de la historieta para adultos

Lamentablemente, éste se encuentra en manos de los caprichos del mercado y de las nuevas generaciones, y va a reflejar el contexto sociopolítico en que éstas se desarrollen. Si el joven de hoy no logra sobreponerse a la oferta que predomina en el mercado juvenil (léase la oferta japonesa), si no busca obras que requieran una lectura más exigente a medida que crece, cuando llegue a una edad adulta no va a encontrar una historieta que le plantee temas de su interés, porque las editoriales no van a tomar esta clase de nesgos si el negocio se encuentra únicamente en el mercado infantil-juvenil.

Confiemos en que el género no se pierda y que no sea exclusivo de **Europa**, y esperemos que los adultos que quieran leer historieta sigan apareciendo dentro de las futuras generaciones, así como dibujantes y guionistas que propongan temas de su interés.

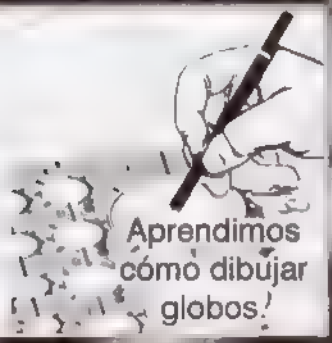


Paracuellos

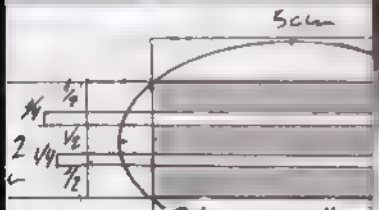


Carlos Jiménez

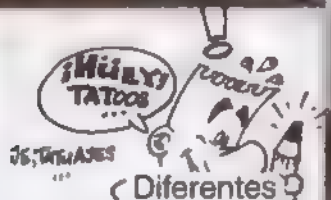
Recapitulación del número anterior:



Aprendimos cómo dibujar globos!

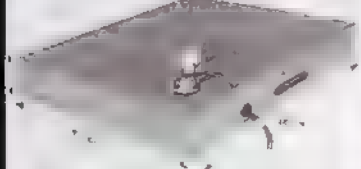


Cómo medir el globo para poner letras.



Diferentes formas de cómo poner un globo.

Cómo hacer una mesa de luz.



Clases de Utensilios y Técnicas

Durante el **Renacimiento** italiano, los artistas tomaron como base las esculturas griegas para trasladar esa perfección al dibujo, creando la técnica del **claroscuro** Esta práctica hizo posible para los artistas crear una ilusión de profundidad, que fue aprendida por una detallada observación de el volumen y masa de los objetos. **Leonardo Da Vinci** fue uno de los máximos exponentes de esta técnica, como puedes ver en la ilustración de al lado.

Los cuadros del inferior izquierdo, que aparecen en esta pagina son algunos ejemplos de efectos y lineas de lápiz difuminado, que se utilizan a menudo, estos te ayudaran a soltar la mano y utilizarlos para dar sombra y luz a tus dibujos. Como no hay mejor manera que el ejemplo conciso, en las siguientes páginas se ve en la práctica esta técnica

¡!
¡Aquí esta la cabeza de tu Rey!

¡No!
¡No!
y ¡No!

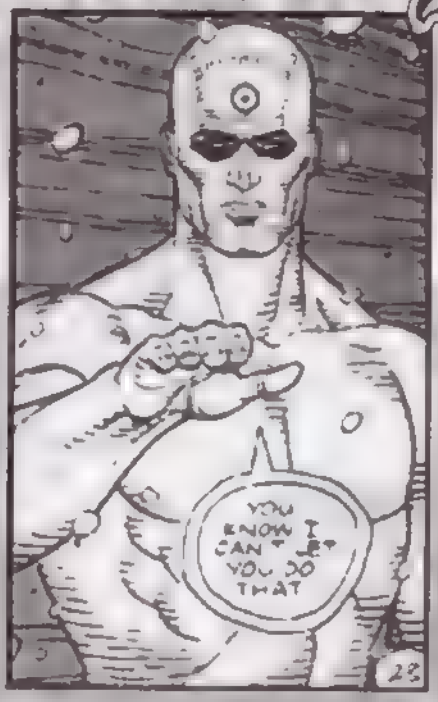
Así no, no muestran adecuadamente las sombras y luces.
¡De que creen que se trata esto! De enseñar ¡CARAJO!
Bueno chavos y chavas que quieren aprender a dibujar.
Mejor les aconsejo que vean mucha fotografía y otras corrientes del arte.
No niego que es bueno ver cómics y tener influencias de ellos, pero es bueno de vez en cuando checar a los clásicos, claro a conciencia.
Salir de nuestro circulo de influencias y observar detenidamente, siempre.
Y para terminar el mejor de los consejos je, je... Dibujar mucho, es la única manera de mejorar y encontrar un estilo propio.
¡Practiquen Mucho!

Watchmen

Por: Héctor González

Cuando el Superhéroe y el Humano Colindan

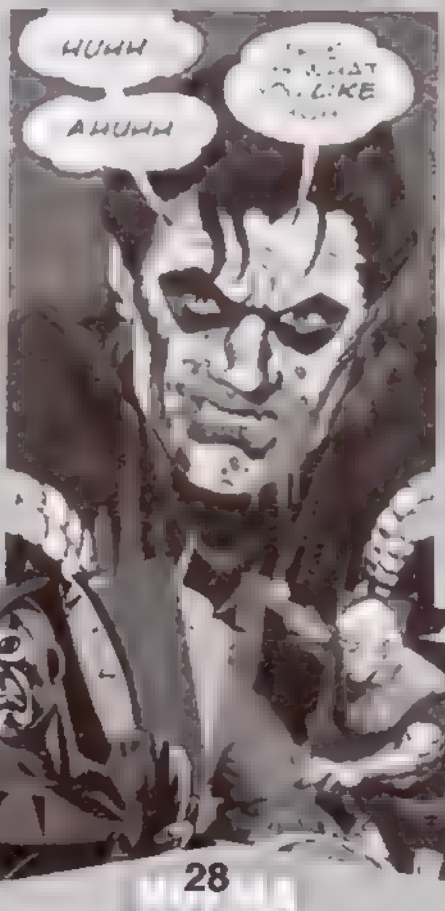
En 1990 conocí una novela gráfica que cambió mi visión de los superhéroes, esos hombres con mallones que salen a hacer valer la libertad y la justicia, y lo que sucede cuando éstos conceptos tienen diferentes significados para diferentes personas. La historia se desarrolla en un1985 distinto al que conocemos: vemos que **Richard Nixon** continua como presidente de los (tras haber ganado la **Guerra de Vietnam**) e intenta postularse otros cuatro años más; la gasolina y diesel han desaparecido del mercado para dar paso a baterías eléctricas de poliacetileno, que alimenta desde autos hasta la calefacción del hogar sin contaminar el ambiente ni generar desechos químicos; y nos enteramos que los superhéroes están prohibidos, a menos que cooperen con el gobierno. De ahí en fuera todo sería muy similar a nuestra realidad, tanto que podría llegar a asustar al lector, aún después de tanto tiempo



The Watchmen fue una miniserie de doce capítulos publicada originalmente en 1986-1987 por **DC Cómics**. Los creadores, **Alan Moore** y **Dave Gibbons**, inicialmente tenían la idea de hacer una miniserie divertida más que concienzuda, con personajes de la compañía **Charlton Cómics**. Pero algo salió mal, o en este caso bien, ya que su obra se ha vuelto una de las series más impactantes de la época moderna de los cómics; un clásico instantaneo.

Un Historia Inquietante

En esta obra todo inicia con una "happy face" manchada en su ojo izquierdo descansando en la rejilla de una alcantarilla, mientras el diario de uno de los personajes nos relata sus puntos de vista acerca de la sociedad que ha abandonado sus valores; le sigue la muerte del último "héroe" americano, **Edward Blake**, alias **The Comedian (El Comediante)**. Pero no muere combatiendo a un supervillano, perece al precipitarse de diez pisos, quedando como una mancha roja en el pavimento. Después de esto vemos cómo **Rorschach**, compañero del **Comedian** en el grupo de héroes de los 60´s **The Crimebusters (Los Cazacrímenes)**, busca a los miembros sobrevivientes del grupo para avisarles su teoría alguien esta matando héroes, o "cazando máscaras", como él le llama. Primero visita a su mancuerna del grupo, **Daniel Dreiberg** alias **Nite Owl 2 (Búho Nocturno 2)**, y le avisa el peligro próximo, y que en su paranoica visión, es parte de un complot, **Daniel** no le da mucha importancia.



Mientras **Rorschach** busca a alguien que apoye su teoría, conocemos a los otros miembros sobrevivientes del "súper equipo": al ahora potentado **Adrián Veidt**, alias **Ozymandias**, el hombre más listo del mundo, que no sabe por qué alguien querría matar al veterano **Comedian** Después pasamos a una base militar con el casi omnisciente (y azul) **Doctor Manhattan** y su esposa **Laurie Juspeczyk**, antes conocida como **Silk Spectre 2 (Fantasma de Seda)**. El **Dr Manhattan** se muestra frío y científico acerca de la muerte del héroe, mientras su esposa

comenta cierta felicidad de que haya perecido, ya que **Comedian** estuvo a punto de violar a su madre, **Silk Spectre 1**, cuando formaban parte de los **Minutem**, otro equipo de héroes de los 40´s. **Rorschach** se percata de que ninguno de sus otros compañeros lo secundan en su teoría, así que decide continuar por su lado, solo, como lo ha hecho los últimos diez años.

La trama se vuelve más compleja mientras avanza la serie y el reloj sigue haciendo tic-tac. Vemos cómo la muerte de una persona desencadena una serie de sospechas y estratagemas que tanto alimentan la paranoia de **Rorschach** como logran sacar a **Nite Owl 2** y a **Silk Spectre 2** de su retiro, además de lograr que el **Dr. Manhattan** parta a **Marte** a meditar su existencia, junto con la importancia de toda la raza humana; al mismo tiempo, la gente común se ve afectada por los hechos de la vida real, crisis familiares y de pareja o la invasión de la **Unión Soviética** a **Afganistán**. Todo parece apuntar a un **Apocalipsis** para los seres humanos mientras los héroes combaten la pelea más dura de su vida: descubrir los secretos que encierra a cada uno de ellos.

El Análisis

La mancuerna de **Alan Moore** y **Dave Gibbons** ha sido multielogiada y premiada por serie. Por parte de la historia, ésta se apoya continuamente en lo visual, generando interesantes juegos de palabras e imágenes, que denotan el doble sentido de cada uno de éstas, además de presentarnos pequeños adelantos del desenlace de la serie. **Alan Moore** nos muestra también al héroe en el contexto social y político del país, y cómo son sólo piezas dentro de un ajedrez, donde incluso el rey no sabe que está siendo manipulado. La estructura de **Gibbons** es también admirable; durante casi toda la serie conservó el estilo nueve paneles para ilustrar la historia, y sólo en eventos de mayor peso rompió este esquema, dejando ver con él o con el peso que tenía la acción en ese cuadro. Asimismo, hay dos elementos interesantes en toda la serie que vale la pena mencionar: la primera es que casi no hay líneas de movimiento (ya saben, las líneas que acompañan al héroe indicando que va de una dirección a otra)

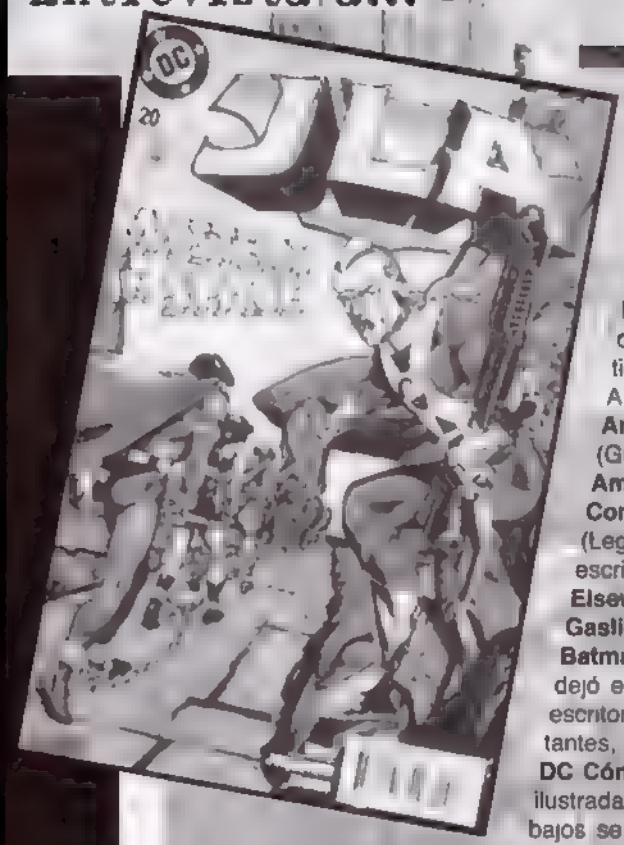
Cada cuadro lleva al otro lógicamente y sin necesidad de añadir las líneas anteriormente mencionadas. El otro elemento admirable es la absoluta falta de onomatopeyas (los ruidos que se colocan en el cómic, los **PUM**, **CRASH** y **ZOCK** que no faltan en toda aventura). El silencio reina en esta obra, pero uno está tan abstraído en la aventura que no los necesita, los genera automáticamente la imaginación

Ésta no es una lectura sencilla, ya que si uno la lee una vez no logra encontrar todos los misterios que encierra la obra, así que recomiendo que la lean por lo menos tres veces y a ver cuántos secretos encuentran. Como un breve resumen, en **The Watchmen** vemos cómo todo superhéroe tiene un lado humano que es relatado como infancias que van de lo difícil a lo traumático, héroes que se transforman no de manera física sino mental, realizando así actos atroces y desalmados, y no sabemos si el culpable es el ser debajo de la máscara que satisface sus deseos bestiales o acabamos de ver un hombre seriamente afectado por una psicosis extrema. Y notarán ustedes que durante todo el artículo he usado la palabra héroe en lugar de superhéroe ¿Por qué? Todos los personajes son humanos, hasta el poderoso **Dr. Manhattan**, ya que sus acciones y decisiones son las de cualquier humano normal. La característica que las vuelve únicas es que de ellas depende su futuro, pero ¿no es así con todos los seres humanos? Hace poco tiempo, editorial **Norma** tradujo al español esta obra, en un formato de pasta dura de lujo, con una excelente calidad en todos los sentidos; puedes encontrar este compendio en **Mundo Cómic´s.**

Watchmen, los premios ganados:
Premio Kirby (1987) al **Mejor Equipo Creativo y Mejor Guionista**.
Premio Harvey (1988) al **Mejor Guionista, Mejor Dibujante, Mejor Colorista, Mejor Producción, Mejor Serie Limitada, Mejor Número Unitario** (nº9) y **Mejor Novela Gráfica**.
Premio Eisner (1988) al **Mejor Guionista, Mejor Equipo Creativo, Mejor Serie Limitada** y **Mejor Novela Gráfica**.
Premio Hugo (1988) a la **Mejor Obra** en la categoría de **Otras Formas de Expresión.**

Por: Karla Martínez y Rodrigo Alvarez. Traducción: Aurea D´nabe.

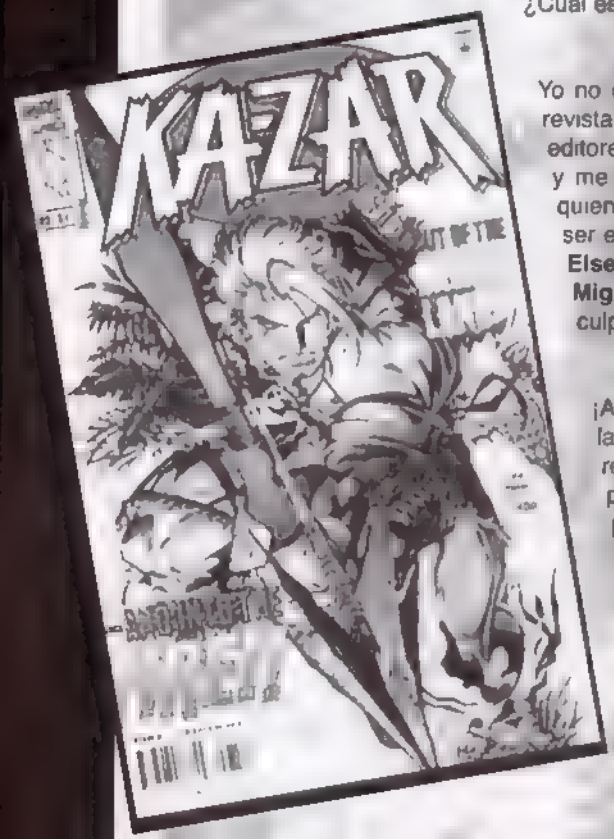
MARK



Nacido en 1962 en **Hueytown, Alabama, Estados Unidos, Mark Waid** compró su primer cómic (**Batman** #180) a la edad de cuatro años y desde entonces no concibe el hecho de no comprar más cómics. Se ha ganado la vida como cantante, mago, disc-jockey, contador y algunos otros oficios, pero ninguno ha resultado tan ecléctico (y divertido) como ser guionista de cómics.

A los veinte años, **Waid** se inició como escritor trabajando para **Amazing Heroes** (Héroes Asombrosos) y **Comic Buyer´s Guide** (Guía de Compradores de Cómics). Después fue editor de **Amazing Heroes**, seguido de una prolongada estadía en **DC Comics**, donde editó **Legion of Superheros**, **Secret Origins** (Legión de Superhéroes, Orígenes Secretos) entre otros. Junto al escritor **Bryan Augustyn**, inició el exitoso concepto de los **Elsewords** (algo así como mundos paralelos) con **Gotham by Gaslight**, una historia donde sugiere cómo hubiera sido la vida de **Batman** si hubiera vivido en la época de Jack el destripador. **Waid** dejó el cargo en 1989 para dedicarse de lleno a su carrera como escritor Desde entonces ha trabajado para las compañías más importantes, incluyendo a **Marvel Cómics**, **Archie Cómics**, **Dark Horse** y **DC Cómics** donde escribio **Kingdom Come** (La Llegada del Reino), ilustrada por el famoso artista **Alex Ross** Actualmente, entre sus trabajos se incluyen **Empire** y **JLA** (La Liga de la Justicia Americana); además es el Editor en Jefe en **Crossgen Cómics** en las series **Crux** y **Sigil**.

Mark posee un conocimiento enciclopédico sobre la historia y datos triviales de los cómics, y está considerado como el historiador no oficial de **DC Comics**. Todos los días recibe llamadas de editores y escritores de planta en **DC**, los cuales le hacen preguntas tan diversas como ¿Cual es la fecha que aparece en la moneda de un centavo de dolar que está en la baticueva? (la respuesta: 1947) y ¿Cuál es el número telefónico de **Clark Kent**? (muy fácil: 555-0262)

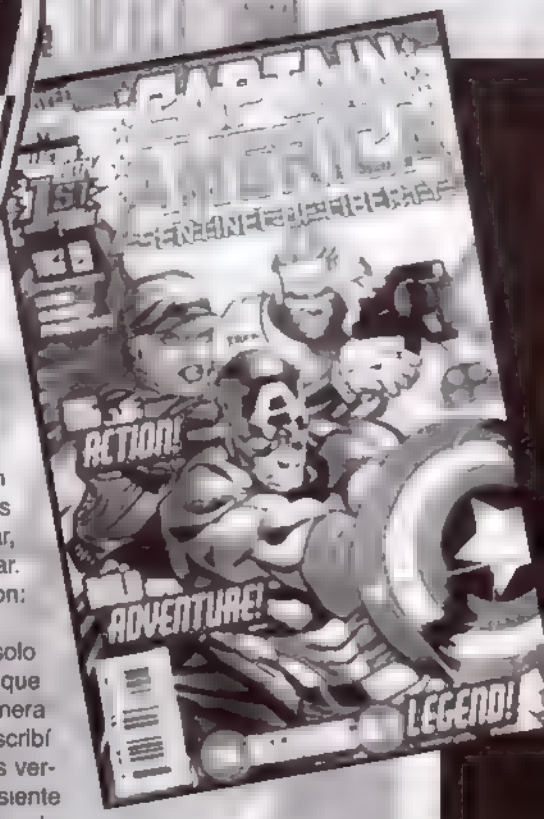


¿Cómo surgió el concepto de Elseworlds con DC cómics?

Yo no comencé así. Más bien empecé como ustedes, como reportero para revista y trabajando en convenciones De esa manera fui conociendo a varios editores, a otros escritores y a varios artistas quienes abrieron varias puertas y me dieron conexiones Empece entonces a trabajar con **Julie Shwarts** quien me dio material de **Superman** para que trabajara. y eso me llevo a ser editor en **DC** del 88 hasta el 99 y fue durante ese periodo que se creó **Elseworlds** Eso dio pie a una conversación larga y calurosa entre **Mike Mignola** y yo ..Bueno siento que no estoy contestando la pregunta Me disculpo.

¿Cómo fue trabajar con Alex Ross en Kingdom Come?

¡Ah! Esa sí la puedo contestar, me la han preguntado mucho. Esa sí me la sé. Fue muy interesante pues fue una relación muy volátil. A lo que me refiero es que él es una persona apasionada de su trabajo, yo soy una persona apasionada del mío y juntos, de verdad, ¡no nos podíamos poner de acuerdo! Eso por supuesto, no nos hacía muy amigos, al contrario, nos hacía enemigos, (no que realmente lo fuéramos), cosa que propició que nuestro trabajo saliera de la mejor calidad posible. Ambos actuábamos como unos tercos todo el tiempo y eso significó para mí tener que mirar más detenidamente lo que escribía para el libro, de una manera en la que jamás había tenido que hacerlo; y a **Alex** a observar con detenimiento cada pincelada que hacía. Así que eso nos obligó a realmente examinar nuestro propio



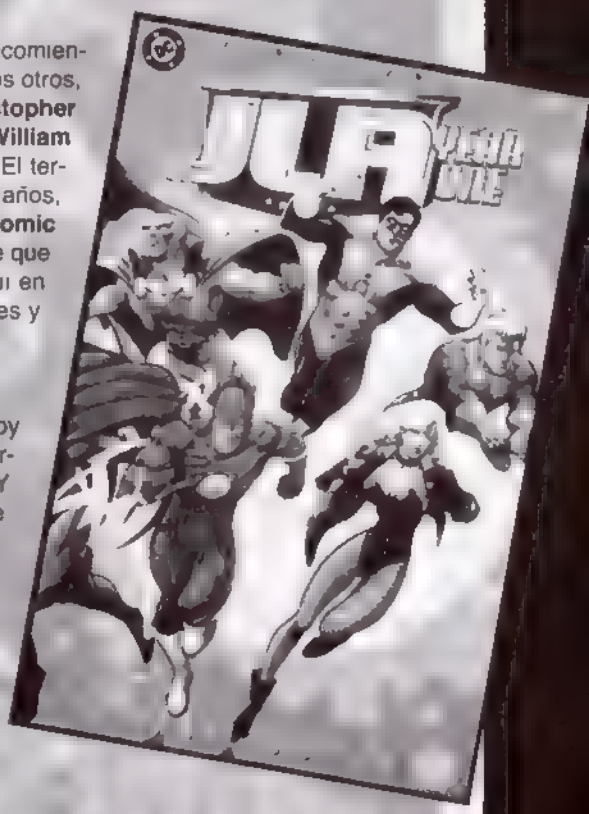
trabajo y a defender lo que nos gustaba. Por ejemplo, si yo quería hacer algo, tenía que estar completamente preparado para defenderlo y eso significaba tener que estar completamente consciente del porque de ello.

¿Cuál es el consejo que tú les darías a toda esa gente que quiere escribir cómics?

Es muy difícil meterse en este medio. En parte porque, al menos en los **Estados Unidos**, el mercado es muy difícil. Y yo sé de muchos buenos escritores que tienen problemas para empezar a trabajar, aunque estén establecidos. Esto no significa que no lo deban intentar. La cosa más importante... bueno las tres cosas más importantes son: la primera es asegurarse de escribir cosas con el corazón... No leer siete mil cómics no te califica ni siquiera para escribir un solo cómic; tienes que escribir de cosas externas, de la vida, tienes que tomar experiencias del mundo que te rodea y tienen de alguna manera que traducirlo en una emoción que sea palpable para la gente. Yo escribí para **Flash** hace 3 años y mucho de mí quedó en el personaje. Es verdad que yo no sé correr a una súper-velocidad pero si sé cómo se siente perder un simple camión. Sé cómo es tener un montón de tarea y no poder terminarla a tiempo. Yo si sé cómo es querer moverse rápido. Y esas son emociones que se expresan a través del trabajo.

Esa es la capacidad de escribir cosas que signifiquen algo para ti, no cosas que pienses que a los lectores les gustará leer, porque los lectores no saben qué quieren leer Si los lectores lo supieran, entonces ya no serían una audiencia y ellos lo estarían escribiendo. Lo que tienes que saber es que a los lectores debe retárseles y sorprendérseles, nada más

La segunda cosa que es importante, son dos libros que raramente yo recomiendo Creo que una de estos ya ha sido traducido al español No sé de los otros, yo creo que sí Uno de ellos se llama **"The Writers Journey"** por **Christopher Bogler** y el otro se llama **"Adventures In the Screen Trade"** por **William Goldman**, son excelentes libros para aprender el arte de la escritura. El tercer consejo es que **Dennis O'Neil**, quien escribió **Batman** por muchos años, publicó un libro llamado **"The Easy Comics Guide to Writing Comic Books"** . Acaba de salir hace un par de semanas, pero estoy seguro de que se puede encontrar en cualquiera de las librerías más importantes aquí en **México**. Es realmente un excelente libro para empezar a hacer guiones y todo eso. De verdad te da una aproximación de cómo debes hacerlo.



¿Qué es lo que más te gusta de tu trabajo?

Es muy fácil y se remite a mi primera respuesta acerca de porqué estoy en los cómics, y eso es porque yo creo firmemente que como los superhéroes, todos estamos bendecidos con un don de una manera u otra. Y aunque no lo estés, pero que seas muy bueno en alguna cosa que pueda hacer al mundo un lugar mejor, o en algo que pueda hacer las vidas de los demás más placentera, es tu deber utilizarlo. Utilizarlo para ayudar. Los superhéroes enseñan esa lección y me gusta utilizarla como una herramienta. Es como mi filosofía y este medio me da una vía para aplicarla y poder enseñar en lo que creo.

BUZÓN DE CARTAS

REVISTA DIBUJARTE, Salvador Díaz Mirón #156 CP 06400 Col. Sta. Ma. La Ribera, México D.F. PorEmail dibujarte_ar@yahoo.com.mx Escríbenos

Hola me llamo Jonathan y les escribo para felicitarlos por su excelente revista ya que me ha ayudado mucho. Quisiera saber cómo aplicar las difer

humano en varias poses y per

Todd

Gracias por las flores, esperamos que te siga gustando la revista. Acerca de cómo usar las proporciones del cuerpo humano, lo esencial para cualquier dibujante es un libro de anatomía serio, como los de Burne Hogarth, los cuales ya se pueden conseguir en español. Respecto al maniquí, claro que te puede ayudar, aunque para los dos productos te recomiendo que cheques bien los precios; mas o menos un maniquí de unos 30 centímetros maximo te debe costar alrededor de 200 pesos. Precisamente en el futuro ya tenemos pensado unas clases de dibujo con los estilos de Macfarlane y Capullo.

¡Que tal! Les escribo con el motivo de felicitarlos por la magnífica revista que están haciendo, la he comprado desde el número cero y la compro para aprender a dibujar, ya que me agrada mucho esto, y aunque no la armo todavía, no me desespero. También les escribía por lo siguiente: en el número 3 de su revista hablan de unos programas para diseñar personas, naves, y todo eso (Maya, Extreme 3d.etc.) y quería conseguir estos programas, pero tengo algunas dudas como

-¿Cuáles son los requerimientos que me piden para poder instalar cada uno de los programas?

-La neta, ¿Cuál de los programas que publicaron está mejor o es el más recomendable?

-¿En dónde puedo conseguir los programas, y mas o menos cuánto cuestan? (cada uno, por supuesto ¿No?).

Yo sé que les llegan muchos mails, y por eso les estaría muy agradecido si me contestaran mis preguntas, no les pido que la pongan en su revista, me conformo con que me contesten, ya que me interesa mucho todo eso del diseño por computadora. Sin más por el momento, hasta luego.

Carlos Thierry Gracias por tus comentarios Carlos, pues me pones en un predicamento, pero bueno, ahí te va la neta condensada. Los requerimientos normales para programas de animación como el Extreme o Bryce están entre un procesador de un Giga, puede ser Pentium o AMDK, unos 196 megas de ram como mínimo, una tarjeta de video de unas 32 megas. Ahora, para el Maya las cosas son diferentes, en este caso necesitas como mínimo un Giga de ram, un procesador también a un giga (si es posible dos procesadores enlazados), una tarjeta de memoria brutal y otra tarjeta especial para enlazar 50 discos duros de 100 gigas (estamos hablando de unos 15 mil pesos sin contar los discos duros).

Ahora la neta el Maya es el mejor, pero sus requerimientos son barbaros; ahora, de los otros programas el chiste es saber combinar sus distintas utilidades

Dónde y cuánto cuestan, hay varios distribuidores oficiales que te pueden vender los programas originales como el Extreme, Bryce

circulan entre los 600 y 1, 800 pesos. Del Maya, el programa

vo, no se vende, se renta por cantidades millonarias existen algunos demos gratuitos y

estos demos para usarlos como

Maya ya es para hacer algo tipo

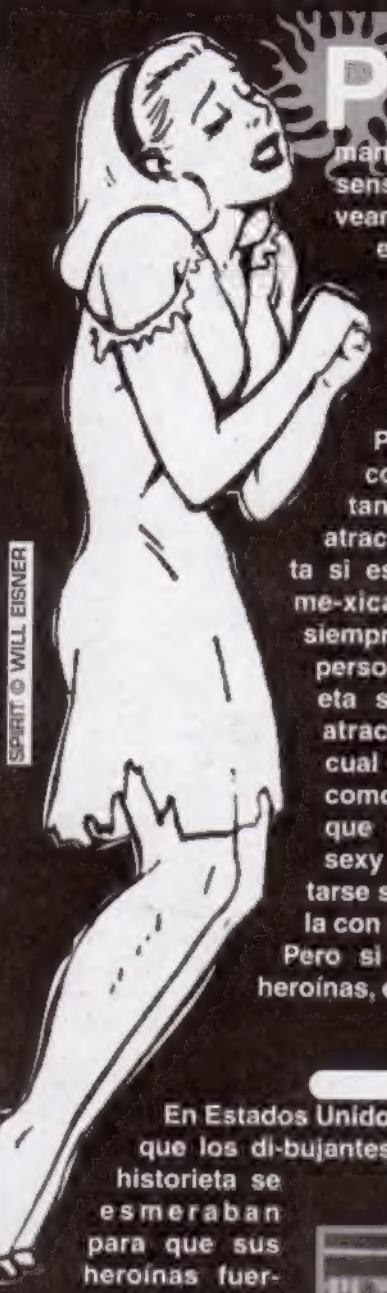
Los componentes para que tu computadora se actualice para arrancar estos programas, los

de confianza Carlos Alvarado al teléfono celular 0445554613382

Por Lobo

Hentai para

SEGUNDA PARTE



Para continuar con el tema del manejo de la sensualidad en el cómic, veamos cómo se utiliza el estereotipo de "superheroína sexy", tanto en la historieta estadouni-dense como la japonesa.

Para un creador de comics lo más importante siempre será el atractivo visual. No importa si es japonés, italiano o me-xicano, el dibujante siempre intentará que los perso-najes de su historieta se muestren lo más atractivos posibles, lo cual siempre se percibirá como sexy. Por ende, para que una heroína se vea sexy tendrán que resaltarse sus atributos y vestirla con ropas más llamativas Pero si se trata de superheroínas, el asunto va mas allá.

En Estados Unidos hubo una época en que los di-bujantes de tiras cómicas e historieta se esmeraban para que sus heroínas fueran perfectas, y algunos como Milton Caniff incluso usaban modelos verdaderas para que sus heroínas fueran más realistas.

Por supuesto, las superheroínas siempre han sido de los personajes femeninos más socorridos en los comics, desde el principio han estado rodeadas por una aura de fantasía sensual.

Cualquier superheroína que se precie de seria debe tener un uniforme atractivo; los mañosos dibujantes saben aprovechar este pretexto para vestir a las heroínas con trajes más ceñidos (Batichica), minifaldas (Superchica) e incluso trajes de baño que más recientemente han evolucionado a tangas (Mujer Maravilla y Vampirella). ¿Un recurso tramposo? Puede ser, pero de que funciona, funciona, hasta el punto de que se ha llegado a traducir al japonés comics con heroínas atractivas como las de Gen-13. Pero ¿qué hay de las superheroínas niponas? ¿Son tan sexis como las estadounidenses?

MILTON CANIFF CON UNA MODELO

Luchando por la verdad desnuda

Tal vez las superheroínas japonesas no sean tan voluptuosas como las gringas, pero los mangakas han sabido compensar esto con atractivos trajes que van de acuerdo con su sensual inocencia.

principiantes

© NAOKO TAKEUCHI/KODANSHA

Siempre pensamos en las Sailor Scout y sus sexy-trajes de marineras cuando nos referimos a las superheroínas japonesas, pero hay muchas de ellas que, al igual que sus contrapartes americanas, usan trajes bastante llamativos, suponemos que como estrategia para distraer al enemigo. Entre algunas de las más llamativas tenemos a la linda Moldaiver o a Felicia, con su disfraz tipo Gatúbela, y a Shadow Lady.

Aunque no les guste a los puritanos del manga, las superheroínas niponas son una versión corregida y aumentada de las estadounidenses, y algunas de ellas llegan a explotar sus encantos de forma tal que incluso podrían considerarse superheroínas hentai.

¿Superheroínas para adultos?

Cómo ya dijimos, el traje es el que da el toque sexy a la heroína, pero ¿qué pasa cuando el disfraz de la heroína es su propio cuerpo? El mangaka Go Nagai es un gran fan de las superheroínas marca USA, lo cual le llevó a crear tres de las heroínas más sexis del manga. En primer lugar está la popular y encantadora Cutey Honey, que mostraba su curvilínea figura cada vez que cambiaba mágicamente de traje. La segunda es la tímida Keko Kamen, cuyo eslogan "la heroína que lucha por la verdad desnuda" nunca estuvo mejor expresado; el cuerpo de Keko Kamen siempre estaba desnudo, por eso ella usaba una capucha para ocultar su rostro y su personalidad secreta. Por último está Devilman-Lady, la más reciente heroína de Go Nagai, una versión femenina de Devilman que no necesita disfraz pues se transforma en una sexy demonio para combatir el mal (¿?).

DEVILMAN LADY © GO NAGAI

Claro que hay heroínas que son "totalmente hentai", como las chicas de Venus Five, cuya parodia hentai de Sailor Moon no cuenta con una historia complicada y en donde las chavas usan trajes más cortos que los de las Sailors Scout (aunque usted no lo crea).

DEVILMAN-LADY © GO NAGAI

En fin, ya sea en cómic, manga o anime, las superheroínas (con sus cada vez más pequeños disfraces) siempre tendrán un público cautivo que babea por ellas, auque, claro está, siempre dirán que lo que les interesa son las aventuras de sus heroínas favoritas (sí como no...).

En el próximo Para Interpretar el Manga veremos qué tratamiento se le da al erotismo en el Shojo y el Shonen.

¡OTAKU POR SIEMPRE!

¡Que Onda! Te Invito a
un Evento Diferente

2ª JORNADA de ANIME

Juegos de Rol & Comics

¡Único Día!
Sabado 25 de Mayo del 2002
De 10am a 4pm

- Exhibición de Películas Anime Inéditas
- Talleres de Dibujo Como Dibujar Manga
- Venta de Productos, Mangas, RPG Y Cómics
- Lanzamiento de Novedades Japonesas y del Salón de Cómic Barcelona
- Mesas de Juegos de Rol, Magic
- Pre-Release de Mage Knight
- Marvel Heroes Cliks
- Regalos de Material Promocional

Entrada Libre

Mundo Comics Te Invita

Llama Si Quieres una Jornada
en Tu Ciudad o Escuela
Informes Tel: 5 688 33 24
Email: mundocomic@aol.com

ESTAMOS PREPARANDO...

EL GRAN FESTIVAL CULTURAL CIUDAD DE MÉXICO

XXXI

FERIA
METROPOLITANA
DEL LIBRO
CIUDAD DE MÉXICO
4to Salón del Libro de Texto

World Trade Center, Ciudad de México
del 13 a el 21 de abril de 2002, de 10:00 a 21:00 hrs.
Informes: 56 60 78 31, e-mail: ferialibro@ormex.com